

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu, hal ini sesuai dengan pernyataan Barlia (2014, hlm. 6) yang menyatakan bahwa “pendidikan merupakan hak semua individu manusia, tanpa melihat dan membedakan suku, golongan, dan ras. Pendidikan, pada hakekatnya bertujuan untuk mempersiapkan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadinya dan kehidupan yang bertanggung jawab.”

Munib (dalam Daryanto, 2015, hlm. 1) menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi siswa sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan”.

Pendidikan sendiri erat kaitannya dengan proses belajar dan pembelajaran. Basleman dkk. (2011, hlm. 2) menyatakan bahwa “belajar pada hakekatnya adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sadar yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif.”

Di Vesta dan Thompson (dalam Uno dan Mohamad, 2015, hlm. 139) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.”

Di Vesta dan Thompson (dalam Basleman dkk., 2011, hlm. 8) pun menyatakan bahwa “belajar adalah sesuatu yang penting diketahui oleh tutor/fasilitator oleh karena tugas mereka ialah mengembangkan proses belajar secara efisien dan merupakan hakekat dari peranannya dalam mengubah tingkah laku warga belajar/siswa.”

Sedangkan Konsensus Knowles (dalam Basleman dkk., 2011, hlm. 13) menyebutkan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses tempat perilaku diubah, dibentuk, atau dikendalikan”. Proses belajar dan pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar sendiri terdapat pada beberapa mata pelajaran, seperti: Matematika, Bahasa Indonesia, Pkn, IPA, IPS, dll. Adapun fokus pada penelitian ini ialah terfokus pada mata pelajaran matematika.

Sundayana (2014, hlm. 2) menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Dia mengatakan bahwa

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Kesulitan tersebut disebabkan karena matematika merupakan mata pelajaran yang objeknya bersifat abstrak. Hal ini sesuai dengan pendapat Marti (dalam Sundayana, 2014, hlm. 3). Dia berpendapat bahwa

Objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi siswa dalam mempelajari matematika. Tidak hanya siswa, guru pun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifatnya yang abstrak tersebut. Materi-materi matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. Karenanya pengajaran matematika harus dilakukan secara bertahap. Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahapan konkret. Lalu diarahkan pada tahapan semi konkret, dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak.

Kesulitan karena faktor tersebut pun ditemukan peneliti di SDN Buah Gede Serang tahun ajaran 2016/2017, siswa cenderung masih kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak. Hal ini sesuai dengan penuturan dari wali kelas IV di SDN Buah Gede Serang, pada wawancara yang peneliti lakukan di minggu awal bulan Februari di tahun 2017.

Kesulitan tersebut pun diperkuat dengan data nilai hasil pre tes yang peneliti dapatkan pada tanggal 11 April 2017 melalui tes yang dilakukan di kelas IV SDN Buah Gede Serang Tahun Ajaran 2016/2017 dengan KKM (kriteria ketercapaian minimum) 65 yang menyatakan bahwa: rata-rata nilai yaitu 47,17. Adapun nilai terendah 20, nilai tengah 50 dan nilai tertinggi 75 dengan presentase nilai 2,78% telah mencapai KKM dan 97,22% belum mencapai KKM. Angka tersebut menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami konsep matematika yang cenderung abstrak.

Hal tersebut disebabkan oleh kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam memberikan contoh konkret pada konsep atau materi yang hendak diajarkan. Kemp (dalam Sundayana, 2014, hlm. 3), kontribusi media dalam pembelajaran yaitu:

1. penyampaian pembelajaran dapat lebih terstandar;
2. pembelajaran dapat lebih menarik;
3. waktu penyampaian pembelajaran dapat diperpendek;
4. kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan;
5. proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan;
6. sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan;
7. peran guru berubah ke arah yang positif.

Dari banyak media pembelajaran dalam mengatasi kesulitan guna meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu media yang dianggap sesuai dengan materi pecahan senilai ialah media *puzzle*. Hal ini merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agung Surya Raharjo Saputra dengan judul penelitiannya yaitu Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas 3 SD Negeri Cikokol 2 Kota Tangerang.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, hasil temuan peneliti, juga penelitian terdahulu, maka diajukan judul penelitian tindakan kelas, yakni “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Senilai Melalui Media *Puzzle* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Buah Gede Serang Tahun Ajaran 2016/2017)”.

**PGSD UPI Kampus Serang**

SITI RIYANTI, 2017

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN SENILAI MELALUI MEDIA PUZZLE  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana penggunaan media *puzzle* pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN Buah Gede Serang tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai melalui media *puzzle* di kelas IV SDN Buah Gede Serang tahun ajaran 2016/2017?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui, menganalisa, dan mendeskripsikan:

1. penggunaan media *puzzle* pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN Buah Gede Serang tahun ajaran 2016/2017;
2. peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai melalui media *puzzle* di kelas IV SDN Buah Gede Serang tahun ajaran 2016/2017.

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini memiliki beberapa manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktisnya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah dapat menambah pengetahuan, wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar, memperluas kajian keilmuan, meningkatkan pemahaman, serta menjelaskan literatur terkait penggunaan media pembelajaran khususnya media *puzzle* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Dapat memberikan pilihan lain dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi atau konsep pecahan. Sehingga dapat membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan atau menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa.

b. Bagi siswa

Dapat membantu siswa dalam memahami materi atau konsep pecahan, membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada materi atau konsep pecahan.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi dalam melakukan kajian penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

## E. Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional pada penelitian tindakan yang dilakukan peneliti:

1. Media *Puzzle*

Dame (2014, hlm. 242) menyatakan “*puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk membandingkan dua pecahan kepada anak”. *Puzzle* pecahan adalah suatu media yang telah dimodifikasi yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu kepingan-kepingan dari suatu ilustrasi gambar yang utuh, angka-angka sebagai penyebut dan pembilang untuk mengenalkan konsep pecahan, motif-motif dan warna menarik yang berfungsi sebagai arsiran dalam mengenalkan pecahan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pembuktian atau perluasan dari keahlian-keahlian potensial atau kemampuan yang dimiliki seseorang. Menurut Arikunto dalam Dahlan (2012) hasil belajar adalah sebagai hasil yang

**PGSD UPI Kampus Serang**



telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

### 3. Pecahan Senilai

Pecahan senilai merupakan bagian dari materi pecahan. Adapun definisi pecahan menurut Heruman (2012, hlm. 43) yaitu pecahan adalah bagian dari sesuatu yang utuh. Sedangkan senilai maksudnya ialah memiliki nilai yang sama. Jadi pecahan senilai ialah bagian dari sesuatu yang utuh yang memiliki nilai yang sama.

## F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini memiliki lima BAB, yang di mulai dari BAB I yaitu: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Struktur Organisasi Skripsi. BAB II yaitu: Kajian Teori, Kajian Penelitian Terdahulu, dan Hipotesis Tindakan. BAB III yaitu: Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Subjek dan Lokasi Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Validitas Dan Depenability Data Penelitian. BAB IV yaitu: Temuan dan Pembahasan. BAB V yaitu: Simpulan dan Saran.